
PlayStation
ウキウキ釣り天国®
人魚伝説の謎
TEICHIKU
RECORDS

はじめに

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「ウキウキ釣り天国　～人魚伝説の謎～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ようこそ！フィッシングアイランド人魚島へ！

「ウキウキ釣り天国」の舞台は、架空の離れ島「人魚島」です。変化に富む海底、川の流れ込み、潮の複雑さ…と魚にとって優れた生態系を持つこの島は、釣り人にとっても文字どおりの釣り天国です。

「ウキウキ釣り天国」では魚の泳層（タナ）、大きさ、食性などの習性をデータベース化しています。そのため目的の魚を釣るためには、その魚の習性をよく知った上で、場所や時間によって変化する、海底の地形・潮流・天候などの要素を考慮し、その魚がどこにいるのか推理しなければなりません。場当たり的にポイントや日時を選択しただけでは目的の魚が釣れなかったり、同じ魚種ばかりが釣れることがあります。実際の釣りと同じくこまめにプレイすることによって、あなたにしか分からない爆釣ポイントを見つけることができます。

また、島民の話によるとこの島には遥か昔から伝わる「人魚」の伝説があるそうです。果たして、「人魚伝説」の真実とはなにか…

さあ、さっそく釣りにでかけましょう！

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
アナログコントローラ対応

SLPS 01571

1. ゲームの始め方、ロード・セーブのしかた

ゲームの始め方

1.プレイステーション本体のオープンボタンを押してふたを開きます。
2.レーベル面(文字が印刷されている面)を上にしてディスクをセットしてふたを閉じます。
3.本体のパワーボタンを押して電源を入れます。
4.しばらくすると画面にタイトルが表示されます。



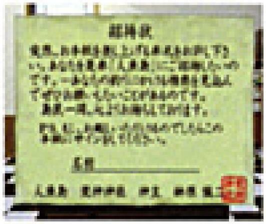
※コントローラはコントローラ端子1に、メモリーカードはメモリーカード差込口1にセットしてください。コントローラ端子2、及びメモリーカード差込口2には対応しておりません。

【ニューゲーム】



　初めてプレイする場合、人魚島への「招待状」が届いたところで、プレイヤーがゲーム中に使用する名前を登録する必要があります。

　方向キーでカーソルを操作して、○ボタンで文字を入力してください。入力した文字の削除は×ボタンか【BS】を、名前の入力を完成する時には【ED】を選択してください。



【ロード】

　メモリーカードに前回のデータが保存されている場合、前回の続きからプレイすることができます。ロードするデータを選択し、○ボタンを押してください。

【振動】

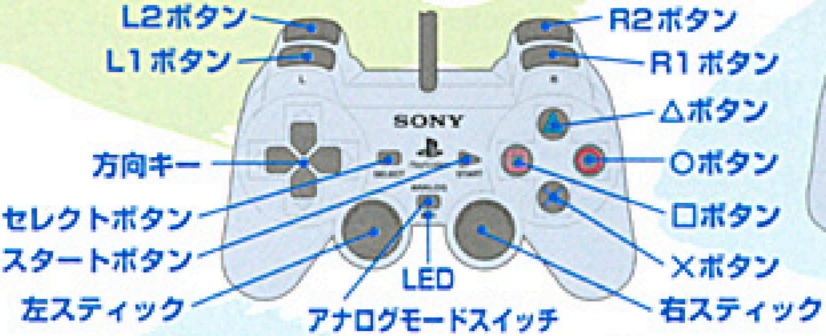
　アナログコントローラを使用している時のみ選択できます。ゲーム中の振動の有無を設定できます。

ゲームデータの保存【セーブ】

　フィッシングルームで「釣り日誌」を選択し、「保存」にカーソルをあわせて○ボタンを押してください。データ画面が表示されたら、データの保存先を選択してください。「ウキウキ釣り天国〜人魚伝説の謎〜」ではメモリーカードを1ブロック使用し、その中に最大4つまでゲームデータを保存することができます。

2. コントローラの操作方法

【アナログコントローラ】



【コントローラ】



振動のON/OFFは、アナログコントローラを使用している場合のみ、タイトル画面のメニューから行う事ができます。

【方向キー】	竿の操作※1、方向、操船、ページ送り、カーソルの移動	【セレクトボタン】	メニューの表示、潮時の表示（キャスト後）
【△ボタン】	キャスト	【スタートボタン】	ムービーのキャンセル
【○ボタン】	リールの巻き上げ、項目の決定、まきえの投入※2	【左スティック】	竿の操作
		【右スティック】	使用しません
【×ボタン】	リールのON/OFF、項目のキャンセル	【アナログモードスイッチ】	入力モード切り替え※3
【□ボタン】	潮流図の表示※2	【L1ボタン】+【R1ボタン】	釣り座画面（キャスト前）から「ポイント選択画面」の一発呼び出し
【L1ボタン】	ドラグをしめる		
【L2ボタン】	ドラグをゆるめる		
【R1ボタン】	リールスピードを上げる	【方向キーの⬇】+【△ボタン】	リールの1発巻き上げ
【R2ボタン】	リールスピードを下げる		

※1 仕掛けに寄せえさのカゴがついている場合、竿を上げ下げする事で魚を誘うことができます。
※2 まきえ、潮流図は波止、または磯でのみ使用できます。
※3 アナログコントローラを使用する場合は、コントローラと同一の操作形態であるデジタルモード(LEDが消灯します)と、左スティックでの操作が有効になるアナログモード(LEDが点灯します)の、いずれかの入力モードを選択できます。

3. フィッシングルーム

この部屋で釣行準備やゲームデータの保存などを行います。
方向キー・・・カーソルの移動
○ボタン・・・決定
×ボタン・・・キャンセル／ひとつ前の画面に戻る。
「○ボタン」マーク・・・セリフの表示などをおくる時に表示され、○ボタンで先に進む事ができます。
「方向キー」マーク・・・各項目のページが複数に渡る時に表示され、表示されたマークの方向に方向キーを押すことで、ページをおくる事ができます。



人魚島マップ

選択すると釣りの準備が始まります。

魚図鑑



人魚島に住む、海の生き物がすべてのっている図鑑です。生長するに従って、名前のかわるスズキなどの出世魚は別々のページに記載されています。
釣りあげたことのある生き物はカラーで表示されます。（海の釣り堀で釣った魚、リリースした魚はカラー表示になりません）
がんばって全てのページをカラー表示にしましょう。

フィッシング・ニュース

「人魚島フィッシング・ニュース」のスクラップ・ブック。人魚島で釣られた各ジャンルのレコードがわかります。同じジャンル、同じ魚で新記録を出すと自分の記事がのり、すべての記録を塗り変えるとフィッシングルームにトロフィーが飾られます。

釣魚料理大全

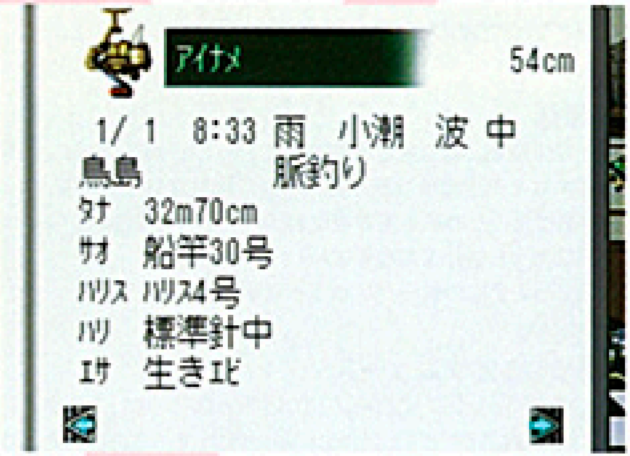
浜屋で料理方法を聞くと、ここに記録されます。浜屋のメニューにない魚は自分で釣ってきて料理してもらうしかありません。釣った魚をおいしく食べられる料理方法ですので実際に試してみてはいかがでしょう。



釣り日誌

魚の名前、仕掛け、エサ、ポイントなどが釣るたびに自動的に記録されていきます。同じ魚の場合は最長寸のものが表示されます。表紙にあなたの名前と釣り上げた生き物の種類が表示されます。(出世魚は1種類と見なしています)全ての生き物の釣り上げに挑戦しましょう。なお、ゲームのセーブデータはここで保存します。

※「人魚伝説の謎」に関する特定の魚を釣るように頼まれている時にはWANTED表示されます。頼まれた魚を対象魚に設定しないとストーリーは進行しません。



4. 釣行設定

方向キー・・・カーソルの移動
○ボタン・・・決定
×ボタン・・・キャンセル／ひとつ前の画面に戻る



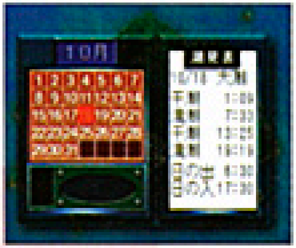
釣り場の選択

波止（防波堤）、磯、砂浜、湾内のボート釣り、沿岸・沖の船釣りなどの、釣り場を選択します。釣り初心者の方は「海の釣り堀」で代表的な魚の釣り方を練習するのも良いでしょう。ここでは対象魚に適したタックル、釣り場、時合があらかじめ設定されています。ただし、釣果は反映されません。



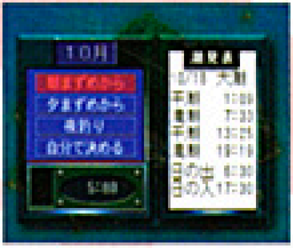
対象魚と釣行月の選択

釣りたい対象魚を決め、その魚が釣れる月を選択します。釣り場によっては釣りたい対象魚がいないこともあります。また、対象魚以外にも外道とは言えない素敵な魚たちがいます。その魚たちの釣り方を見つけ出すのもこのゲームの面白さです。



釣行日の選択

選んだ月の潮見表をみながら出発日を決定します。釣り場所によって異なりますが、一般的には大潮、中潮の日で、夜明け、日没の時間が満潮・干潮時の潮止まりと重ならない時を選びます。魚種によっては潮の悪い時に釣れるものもいます。



時間の設定

人魚島のフィッシング・ショップ"荒波"を出て、釣りを始める時間の設定です。最も魚が釣れる「朝まずめから」「夕まずめから」、「夜釣り」、「自分で決める」が選べます。「自分で決める」を選択した場合、方向キーの⬆⬇で15分単位で時間を設定し、○ボタンで決定してください。また「夜釣り」は、その魚が夜釣りの対象魚でない場合と、夜間の航行が禁止されている湾内、沿岸、沖釣りを選択している場合は選べません。

※ゲームでの5分は実際の時間で1分です。

※納竿時間は日の入りの時間、夜釣りは23：00までです。ただし、納竿時間に釣っている場合、最大で15分延長されます。

5. タックルの選択

タックルの選択は「おすすめ」と「自分で選ぶ」の2つの方法があります。「おすすめ」の場合は人魚島での標準的なタックルと仕掛けが自動的に組み合わされます。「自分で選ぶ」の場合は竿から順番に、自分で組み合わせていく事ができます。
（バランスの悪い組み合わせはあらかじめ出来ないように設定されています）
また、釣り座には2種類のタックルをもっていく事ができ、1種類しか選ばなかった時は予備のために同じタックルがもう1セット自動的に選ばれます。細いハリス、小さい針の方が魚の喰いは良くなりますが、大きな魚がかかるとハリス切れが起こりやすくなります。狙いの魚に合ったバランスの取れた仕掛けでないとうまく釣り上げられないことがあります。
タックルの準備が終わり、「人魚島に出発」を選ぶといよいよ釣りが始まります。
※この作品ではセイゴ・カイズ針等の総称として「標準針」という名前を使っています。
※ビシは集魚用の寄せえさを入れるカゴとオモリが一体になっています。









6. 飛行機、荒波店内、エサ選択

方向キー・・・カーソルの移動
○ボタン・・・セリフを送る／決定
×ボタン・・・キャンセル



フィッシングルームから人魚島へは軽飛行機で移動します。途中、釣人が話しかけてきますが、ポイントなどの重要なアドバイスもあるので注意してください。

人魚島に到着すると、さっそくフィッシング・ショップ"荒波"に向かいます。荒波の店内に入ると、主人の源治が対象魚種ごとのポイント、エサなどのヒントを教えてくれます。



エサは2種類もっていけます。生きた魚のエサは有料で、人魚島の通貨単位である「ヘラ」を消費します。

※えさは巻き上げる毎に減少します。
※メジナ、イシダイ、クエなどを釣る時にはまきえが効果を発揮します。

まきえが使えるのは波止と磯でのウキ、脈釣りでアオイソメ、ゴカイ以外のえさを使っている場合に限定されます。使っているえさと同種類のものがまきえに設定されます。キャストする前に潮流図を参考に投げる方向を決定してまいてください。黄色いラインが潮目、矢印が指している面が潮表です。キャストと同様に方向、飛距離が調整できます。

方向キー・・・投げる方向を決定
○ボタン・・・まきえをまく
□ボタン・・・潮流図の表示
×ボタン・・・キャンセル

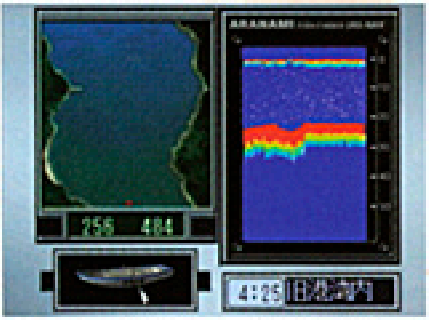
7. 釣り場の選択・ポイントの選択(陸地・ボート)

人魚島の釣り場は波止、湾内は１ヵ所、磯、砂浜がそれぞれ２ヵ所、沿岸、沖はそれぞれ５ヵ所の合計１６ヵ所あります。源治のアドバイスを参考に釣り場を選び、ポイント選びは解説書の海図や魚群探知機を使って慎重に行いましょう。いずれも変化のある海底地形が、釣果を期待できるポイントです。



陸地

方向キー･･･カーソルの移動
○ボタン･･･決定
×ボタン･･･キャンセル／ひとつ前の画面に戻る



ボート

方向キー･･･ボートの移動
○ボタン･･･決定
×ボタン･･･キャンセル／ひとつ前の画面に戻る
△ボタン･･･魚群探知機のON/OFF
方向キー＋R1ボタン･･･ボートの高速移動（※高速移動中は魚群探知機は表示されません）

※ボートの場合、ポイントによっては振り向いて釣り座に入るところがあります。そのため、走行方向と景色の変化が反対になることがあります。
※釣り場の位置の関係で波止のように上が北にならない所があります。

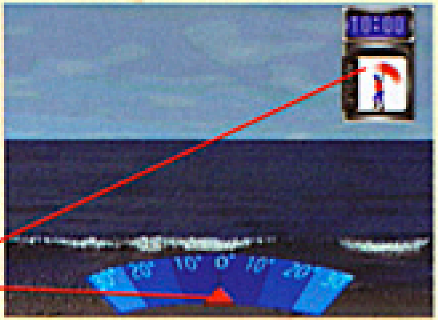
魚群探知機の見方

右側の数字が水深です、下の帯が海底の状態を表しています。赤色部分が反射が多いところです。上の帯は波の反射です。魚群がその間に白点で表示されますので、回遊魚を見つける時に、特に威力を発揮します。(魚以外の海藻なども白点で表示されることがあります)一般に回遊魚の群れは両端の方が魚数が少なく中心部に多く集まっています。

投げ釣り

キャスト（仕掛けを投げ入れる）

投げる角度を方向キーの⬅➡で調整し、キャスティングウィンドウの角度を目安に△ボタンを押してキャスティングします。遠投する時には竿が後方45度付近でキャストしてください。仕掛けが着いた後、×ボタンでリールをONにしてアタリを待ちます。（リールがカラー表示された状態）

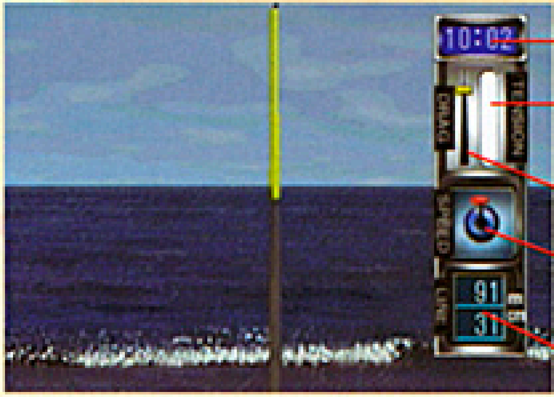


画面の見方

・キャスティングウィンドウ
・キャスティング角度

タックル概要

投げ竿に投げ専用リールの組み合わせ。竿は25号を遠投に15号をちょい投げに用いる。投げ専用リールは他のスピニングリールより飛距離が出る。テンビンは潮の流れの強いところではスパイクテンビンを用いる。号数は大きいものほど飛距離がでるが竿とのバランスを考えること。ハリは流線針を用いることが多い。



画面の見方

・時計
赤字表示の時は潮止まり。
・テンションメーター
ハリスにかかっている張力を表示
3秒以上赤色が続くとハリスが切れます。
・ドラグツマミ
黄色のツマミが上にあるほどドラグが強く締まります。
・リール
リールの巻き上げスピードを表示
モノクロ表示はOFF、カラー表示はON
・道糸距離
道糸の長さをm、cmで表示。仕掛けの長さは含まれませんので、同じポイントでも仕掛けが変わると表示が変わります。海底の地形が極端に変化している所では表示が定まらないこともあります。

ウキ釣り

ウキ下の設定



キャストする前にセレクトボタンを押してメニューを表示します。仕掛けの変更を選択します。ウキ下のボタンを押すと矢印ボタンが表示されます。方向キーの⬅➡で長さを設定します。ただし、玉ウキは設定できる長さが決まっています。

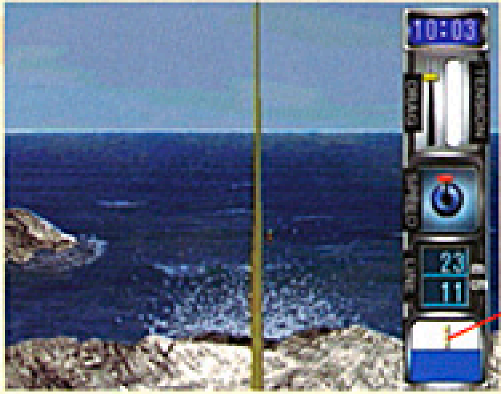
キャスト

投げる角度を方向キーの⬅➡で調整し、キャスティングウィンドウの角度を目安に△ボタンを押してキャスティングします。ウキの種類によって飛距離が異なります。
仕掛けが落ち着いた後、×ボタンでリールをONにしてアタリを待ちます。(リールがカラー表示された状態)

タックル概要

磯竿とスピニングリールの組み合わせ。発泡カゴウキを用いたカゴ釣りは遠投することが多いので硬めの3号の竿を用い、他のウキ釣りは1、2号の竿でよい。ポイントが近い場合はのべ竿の方が手かえしが良く便利。棒型のウキは感度が良いが風に弱い。また、玉ウキはウキ下が固定になるので竿の長さ以上の水深はねらえないので注意。ハリはセイゴ、カイズなどの標準的なハリを使うことが多い。イシダイ、クエは他の魚とパワーが違うので専用タックルでねらう。まきえをうまくコントロールするのも釣果を上げるコツ。

※のべ竿は方向キーの⬇のみで合わせ釣り上げます。



・ウキ表示
仕掛けが底に着くとウキが表示されなくなります。タナを設定する時の参考にしてください。

船釣り(ミャク釣り)

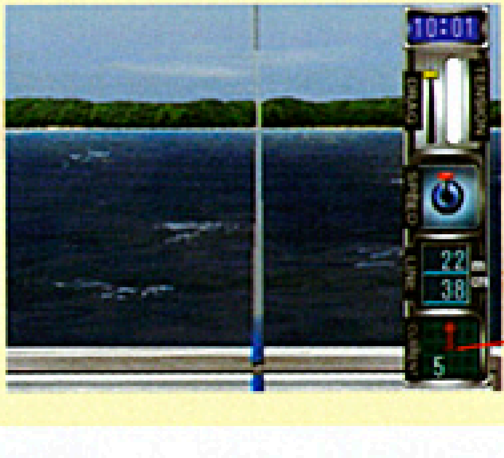
キャスト

△ボタンを押してキャスティングします。ねらったタナになったら、×ボタンでリールをONにしてアタリを待ちます。(リールがカラー表示された状態)
同じポイントでキャストしても潮流によって仕掛けが異なった場所に流されます。



タックル概要

船竿と両軸リールの組み合わせ。竿は対象魚によって号数を変える。10号はキスなどの小物釣り、50号はワラサ、カンパチなどの大型回遊魚ねらいとなる。リールは大きいものほど道糸が多く巻け、パワーも強くなる。仕掛けは胴つき、ビシ、サビキなど多様なのでおすすめタックルを参考。

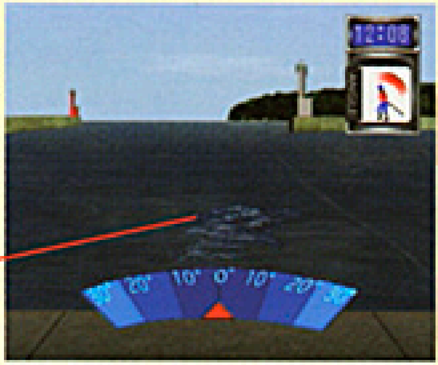


・潮流表示
矢印は潮の流れの方向、数字は強さを表しています。

ルアー釣り

キャスト

投げる角度を方向キーの⬅➡で調整し、キャスティングウィンドウの角度を目安に△ボタンを押してキャスティングします。ねらっている魚のタナに合わせるようにリールを巻いてアタリを待ちます。
ルアーは巻く速度に変化をつけると釣果がアップします。時にはゆっくりと巻き上げることも必要です。



波止、磯での回遊魚の印

タックル概要

ルアーロッドとスピニングリールの組み合わせ。小物はトラウトロッド、大物はシーバスロッドで対応。全種類のルアーを各3個づつ持っています。



ルアーの場合、LINEはポイントまでの水平距離を示します。

・水深表示
1つの帯が10メートルです。 下の茶色は海底を表しています。

●ルアーについて

ねらう魚の泳層によってルアーの種類を使い分けること。
リールを巻くと浮かび上がり、巻かないと沈みます。沈む深さは種類によって異なります。

・トップウオータープラグ…表層		・メタル・ジグ　…表層～底	
・フローティング・ミノー　…上層		・ワーム　…表層～底	
・シンキング・ミノー　…中層		＊日本古来のルアーともいえる「えぎ」は使い方によって表層～底までねらえます。	

色、形はポイント、自然条件によって異なるので自分で試してみよう。

アタリとアワセ

アタリは竿先、テンションメーター、音で分かります。
アタリがあったら方向キーの⬇で竿を立てるか○ボタンでリールを巻き上げてアワセます。
リールがOFF（リールがモノクロ表示）になっていると無音で、道糸の距離が増えます。この場合、条件によっては魚に逃げられることがあります。
うまくアワセに成功したら、あとはリールを巻き上げて、魚を取り込んでください。
カワハギなどのエサ取りが上手い魚種では素早くあわせる必要がありますが、反対にヒラメなど十分にエサに喰いつかさなければ針がかりしない魚種もいます。
魚種によってアタリの表現が異なりますのでいろいろと試してください。

大物とのやり取り

大物がかかるとテンションメーターが一気に振り切れ赤くなり、ピッピッと警告音がします。
この状態が一定時間以上続くとハリスが切れてしまいます。竿が倒されると道糸、ハリスにのみに負荷がかかり切られてしまいますので、方向キーの⬇で竿を立ててください。
L2ボタンでドラグをゆるめ道糸が出るようにします。魚の引きに合わせて、方向キーの⬇で竿を立てる、○ボタンでリールを巻く、L1ボタンとL2ボタンでドラグを調整するの一連のアクションを繰り返します。うまくやりとりをすれば細い仕掛けでも釣り上げることができます。
なお、細い仕掛けや竿に大物がかかると一気にハリスが切れたり、竿が折れたりすることがあります。
また、小魚がかかったままにしていると、その小魚をえさとする大きな魚が喰いつくこともあります。

根がかり

仕掛けが海底の障害物に引っかかったり、魚が岩礁などに逃げ込むとリールが巻けない根がかり状態になります。L1ボタンでドラグを強く締め付けて、方向キーの⬇で竿を立てて、○ボタンでリールを巻いて仕掛けを切ってください。

8. 釣り座メニュー・評価画面

キャスト前にセレクトボタンを押すと釣り座メニューが表示されます。
竿が折れたり、使っているエサが無くなった時にはこのメニューで設定し直します。

方向キー・・・カーソルの移動　　○ボタン・・・決定　　×ボタン・・・キャンセル

釣り座メニュー



タックル変更・・・タックル１とタックル２を切り替えます。
２つとも折れた時は納竿しなければなりません。
仕掛けの変更・・・ハリス・針・オモリ、ウキ下などを変更します。
変更後は「決定」ボタンで確定し、×ボタンで戻ります。
エサの変更・・・エサを変更します。サビキ、ルアーの場合は選択できません。
潮時・・・今日の天候や、潮時を見ることができます。
釣果・・・今日のこれまでの釣果を見ることができます。
釣り日誌・・・「釣り日誌」を開きます。
ポイント変更・・・「ポイント選択」画面に戻ります。
休憩・・・魚の喰いが悪い時など休憩して時間を進めます。
「荒波」に戻る・・・フィッシング・ショップ"荒波"に戻ります。
戻った段階で、「納竿」、「エサ補給」のどちらかを選択できます。

※「海の釣り堀」では「納竿」と「仕掛け変更」のみのメニューになります。

評価画面

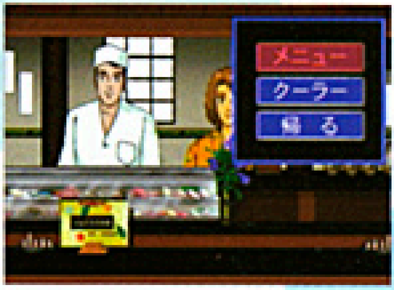


クーラー・・・魚をクーラーに入れると釣果に反映されます。
リリース・・・魚をリリース（逃がす）します。リリースした魚は釣ったことにはなりません。
いけす・・・生きエサになる魚（15cm未満のアジ・イワシ・メゴチ・シロギス）を釣った場合にのみ表示され、いけすに入れることで生きエサとして使用できます。
ずかん・・・「魚図鑑」を開きます。釣り上げた魚はクーラーに入れなければ図鑑のカラー表示になりません。

9. 納竿時・荒波・浜屋解説

荒波

主人の源治が釣果を評価してくれ、釣りあげた魚に応じて人魚島の通貨単位である「ヘラ」を加算してくれます。得点は源治の好みがかなり反映されています。また、大きな魚は魚拓をとって店内に張り出してくれます。(魚拓は一点しか張れないので、前回の魚拓はクリアされます)様々なイベントが起きるのもここなので、帰りには必ず立ち寄ってください。
釣果の評価後「浜屋」に行くか、「フィッシングルーム」に帰るかを選択できます。



浜屋

方向キー・・・カーソルの移動
○ボタン・・・決定
×ボタン・・・キャンセル

クーラー・・・料理のできる魚が表示されます。
メニュー・・・「ヘラ」を使って、メニューから料理を頼みます。
帰る・・・「フィッシングルーム」に帰ります。



釣りあげた魚を料理してくれ、料理の仕方まで教えてくれます。また「ヘラ」を使って、季節によって変わるメニューから注文することもできます。
※小さな魚や魚種によっては料理してくれない時もあります。

10. 人魚伝説(イベント解説)

人魚島の荒神神社の神主"榊原　龍二"の先祖はその昔、人魚を助け、神社の御神体として祭ったという。一見、ただの岩に見える御神体だが、島の旧家に伝わる魚を釣りあげると徐々にその姿を変えていく。海に散った人魚の魂を宿す5種類の魚を釣りあげた時、伝説の人魚が甦り島に大きな喜びをもたらすという。

人魚伝説の謎に迫る

人魚島の人々に頼まれた魚を釣ることで謎が解き明かされて行きます。
どの魚を、どこで、どうやって釣ったらいいかは、人魚島に集まる釣り人達や、荒波の主人の話を注意して聞いてください。
※特定の魚を釣るように頼まれている時はその魚を対象魚にしないとストーリーが進行しません。

11. キャラクター紹介

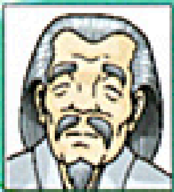
人魚伝説の謎に関するヒントや釣りの状況を知らせてくれます。



荒波　源治　41才

フィッシング・ショップ"荒波"店主。

ボウズでも優しく慰めてくれる暖かい心の持ち主だが、ヒントはあまり当てにならないとのうわさがある。



榊原　龍二　54才

荒神神社神主

人魚島に伝わる伝説の解明をあなたに依頼してくる。釣りは好きなのだがすこぶる腕が悪い。



浜　大二郎　32才

料理屋　浜屋　店主

外道扱いの下魚でも大二郎の腕にかかると立派な料理に変身する。釣り人にもわかりやすく料理方法を教えてくれる。



浜　美津子　25才

浜　大二郎の妻

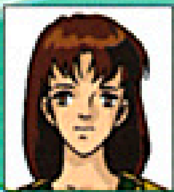
大二郎とともに浜屋をきりもりする明るい女性。釣れない人にも優しい声をかけてくれる。



南　ゆかり　39才

旅館「みなみ」　女将

釣り好きの主人が行方不明になり、「みなみ」の女将をつとめている。料理はヘタだが美人である。



南　かおり　17才

ゆかりの一人娘。

母親思いの美少女。一人で旅館をきりもりする母親を助けるため、旅館の手伝いをしている。



伊集院　豪造　65才

大会社の社長を引退し、気楽な釣りざんまいの生活を送っている。沿岸・沖の船釣りと波止の五目釣りを得意とする。



水木　レナ　24才

磯釣りにはまってしまったOL。男顔負けのパワーの持ち主で磯の上物と底物の両方をこなす。



鈴木　三郎　21才

ルアーフィッシングで大物から波止の小物までこなす大学生。流行に流されることなく真剣に釣りに取り組んでいる好青年。



竹ちゃん　35才

投げ釣りにかける関西人。砂浜でビールを飲むために釣りをしているという話もある。



クマ　41才

旧港・湾内のボート釣りに来る竹ちゃんの友達。ビギナーズラックで釣りにはまってしまったが、その後釣果は伸び悩んでいる。



田丸　秀雄　62才

人魚島の漁師。口は悪いが腕は島一番とうわさされている。また、ひどく話が長い。

12. 用語解説

上げ潮（あげしお）
干潮から満潮にさしかかっていく時の潮の流れ。波止（堤防）釣りでは上げ潮にのって魚が近づき、下げ潮で遠ざかる傾向がある。

いけす
魚を生かしておく道具、設備。

一文字（いちもんじ）
港の沖に作られる直線の防波堤。水深のある所が多く好ポイントとなる。

上物（うわもの）
磯では上層で釣れるメジナ、船ではイナダ、カンパチなどの回遊魚をさす。

大潮（おおしお）
潮の干満の差がもっとも大きい潮まわりのこと。干満の差が大きいということは潮の流れも良く魚の活性も高いことになる。若潮、長潮の時は逆に潮が流れず活性も低い。

海溝（かいこう）
岩礁帯の中にできた溝のような地形。魚の通り道となる好ポイント。

カケアガリ
海底が急な斜面になっているところ。魚が集まりやすいポイント。

ギャフ
魚を取り込むための手カギ。

外道（げどう）
ねらい（対象魚）以外の魚。

サラシ
波が磯、消波ブロック（テトラ）などにぶつかり白く泡立ったところ。好ポイント。

下げ潮（さげしお）
満潮から干潮にさしかかっていく時の潮の流れ。

サビキ
「さびく」というのはエサに似せた針を動かすことをいう。サビキ釣りはギジエ針を使った釣りのことをいう。

潮目（しおめ）
潮がぶつかりあうところ。エサが集まりやすいので好ポイントとなる。

潮止まり（しおどまり）
満潮時と干潮時に潮が止まっている状態をいう。この間は大半の魚が釣れなくなる。また、潮止まりの状態から潮が動き始めた時間帯に良く釣れることが多い。

沈み根（根）（しずみね）
海中にかくれている岩礁。様々な魚がつく好ポイント。

消波ブロック（しょうは）
4本の足をもつコンクリートブロック（テトラ）のことをいう。波を弱めるため組み合わせると複雑な空間ができるようになっているので、魚達のすみ家となる。

時合（じあい）
潮や時間、天候など様々な条件が重なってもっとも魚の釣れる時間帯。

常夜燈（じょうやとう）
波止（防波堤）につくられた外灯。夜はこのあかりに小魚などがよってくる。

人工魚礁（じんこうぎょしょう）
石、ブロックなどを沈め、魚が集まりやすい地形を人工的につくったもの。これに対して自然のものを天然魚礁という。

捨て石（すていし）
波止（防波堤）の基礎にするための大きな石で魚達のすみ家となる。

底物（そこもの）
磯では底で釣れるイシダイ、クエ。船では根魚をさす。

たな
その魚の泳いでいる層をさす。たなをとる、たなを合わせるなどと言い、その層をみつける事が重要なポイントになる。

釣果（ちょうか）
釣り上げた成績。

ドラグ
魚の引き込みに対して道糸の出てゆく量を調整するリールにある機構。

船道（ふなみち）
港を出入りする船によって海底にできた溝。好ポイント。

根魚（ねざかな）
海底の岩礁についている魚。アイナメ、カサゴ、メバル、ハタなどをいう。

納竿（のうかん）
竿をおさめて、釣りを終わることをいう。

排水口（はいすいこう）
波止（防波堤）釣りの時、魚の加工工場などの排水口は、流れ出た魚の内臓などを食べにくる魚がよるため好ポイントとなる。

ポイント
魚がよく釣れる場所。

ボウズ
魚が一尾も釣れなかったこと。

まずめ時（まずめどき）
夜明け、日没の前後をいう。もっとも魚の釣れる時間帯。

ヨブ
潮や波によってつくられた海底の起伏。おもに砂浜での投げ釣りの好ポイント。

13. 主な対象魚別ワンポイント・アドバイス



1. アマダイ

旧港湾内・沿岸の岩礁まわりの砂地、砂泥地の底に穴を掘ってかくれている。エサはオキアミ、アオイソメなど。



2. アイナメ

ほぼ人魚島全域に生息している。沈み根、消波ブロック(テトラ)、藻場、捨て石まわりがポイント。エサはオキアミ、アオイソメなど。ルアーOK。



3. アナゴ

新港の港内、河口域に生息している。捨て石、船道、排水口のまわりに多い。夜行性。エサは魚の切り身。



4. イサキ

磯、旧港湾内、沿岸の水深のある岩礁帯を好む。エサはオキアミ。サビキでもOK。



5. イシモチ

旧港湾内、砂浜、一文字外向きの潮の流れのいい砂地、砂泥地に生息している。カケアガリ、沈み根、ヨブのまわりがポイントになる。エサはアオイソメ。



6. ワラサ(イナダ)

人魚島のまわりを小魚を追って回遊している。エサはオキアミや生きた魚を使う。ルアーOK。



7. カサゴ

ほぼ人魚島全域に生息している。沈み根、消波ブロック(テトラ)、藻場、捨て石まわりがポイント。エサはオキアミ、アオイソメなど。ルアーOK。



8. カレイ

旧港湾内、新港の河口・一文字のまわり、砂浜に生息している。カケアガリ、船道、ヨブがポイントとなる。エサはアオイソメ。



9. カワハギ

ほぼ人魚島全域に生息している。岩礁帯、岩礁まわりの砂地がポイント。エサはアサリのむき身、アオイソメ。



10. カンパチ

人魚島のまわりを小魚を追って回遊している。エサはオキアミや生きた魚を使う。ルアーOK。



11. サバ

人魚島のまわりを回遊している。エサはオキアミ、サビキ釣りもOK。



12. シロギス

主に砂浜に生息している。ヨブ、砂地の沈み根まわり、河口付近など。エサはアオイソメ。



13. シマアジ

人魚島のまわりを小魚を追って回遊している。エサはオキアミや生きた魚を使う。ルアーOK。



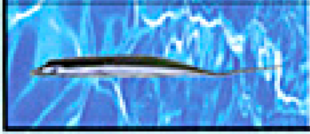
14. スズキ

磯、波止（堤防）、沿岸の沈み根、カケアガリ、河口付近がポイントとなる。エサは生きエビ、アオイソメ、小魚など。ルアーOK。



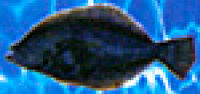
15. タイ

旧港の湾内、沿岸、沖の岩礁まわりの砂地に生息する。エサは生きエビ、オキアミ、アオイソメなど。



16. タチウオ

人魚島のまわりを小魚を追って回遊している。エサは魚の切り身、小魚。ルアーOK。



17. ヒラメ

ほぼ人魚島全域に生息する。岩礁帯、大きな沈み根のまわりの砂地がポイント。エサは生きた子魚。ルアーOK。



18. マゴチ

沖、磯をのぞくほぼ全域に生息する。沈み根のまわり、河口域がポイント。エサは生きた小魚。ルアーOK。



19. マアジ

ほぼ人魚島全域に回遊する。一部、沈み根まわりに着くものもある。エサはオキアミ。サビキ釣りもOK。



20. メバル

沖、砂浜をのぞくほぼ全域に生息する。岩礁、沈み根、消波ブロック、藻場のまわりがポイント。エサは生きエビ、アオイソメ。ルアーOK。



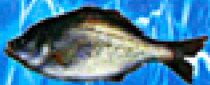
21. クエ

磯、沿岸の岩礁帯にすむ。複雑な海底地形のところがポイントとなる。エサは生きた魚。



22. イシダイ

磯に生息する。潮の流れの良い海溝、沈み根まわりがポイント。エサはヤドカリ、サザエなど。



23. ウミタナゴ

磯、波止（堤防）の消波ブロックまわり、藻場の付近がポイントとなる。エサはオキアミ。



24. メジナ

磯、波止（堤防）の消波ブロックまわり、沈み根まわり、サラシ際がポイントとなる。エサはオキアミ。



25. ブダイ

磯の潮通しの良く、海藻の多いところがポイント。エサはオキアミ。



26. ヒラスズキ

磯のサラシの中や潮溝などの小魚の集まるところがポイントとなる。エサは生きた小魚。ルアーOK。



27. サヨリ

波止（堤防）の河口付近、消波ブロック（テトラ）まわりがポイントになる。エサはオキアミ。



28. クロダイ

磯、波止（堤防）に生息。河口付近、消波ブロック（テトラ）まわりがポイントになる。エサはオキアミ、アオイソメなど。



29. マハゼ

新港の河口付近に生息。カケアガリのあたりがポイントになる。エサはゴカイ。



30. ボラ

新港の河口付近に生息。カケアガリのあたりがポイントになる。エサはオキアミ。



31. ヤマトカマス

新港のまわりを回遊する。ルアーでねらうのがベスト。



32. アオリイカ

新港の一文字の外向きがポイントになる。回遊して来た時にエギを使ってねらうのがベスト。



33. マダコ

新港の一文字外向、波止（堤防）の外向きをねらう。岩礁まわりの砂底、貝殻底がポイント。エサは魚の切り身。

※波止や磯では回遊魚が来るとその部分の海面が白っぽくなります。

14. 海図

海図の見方

単調に見える海も、海底は複雑な地形をしています。やみくもにポイントを移動してもなかなか目的の魚を釣り上げることはできません。海図を利用して魚の住みかを見つけだしてください。

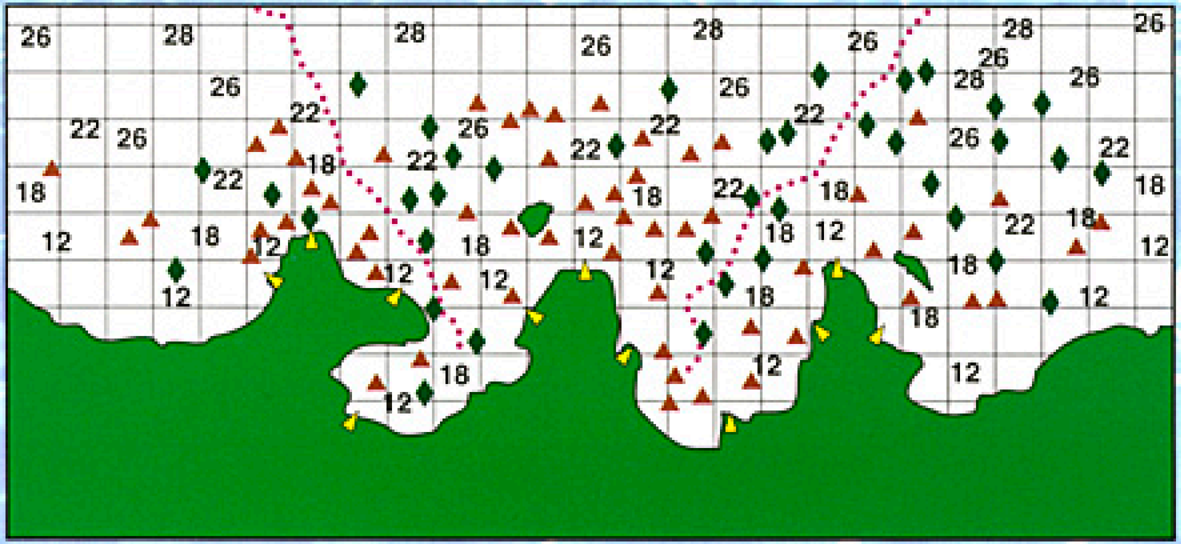
▲ 沈み根　× 貝殻　――― ヨブ　・・・・・・ 海溝

◆ 藻場　● 捨て石　┅┅┅ かけあがり　数字：水深

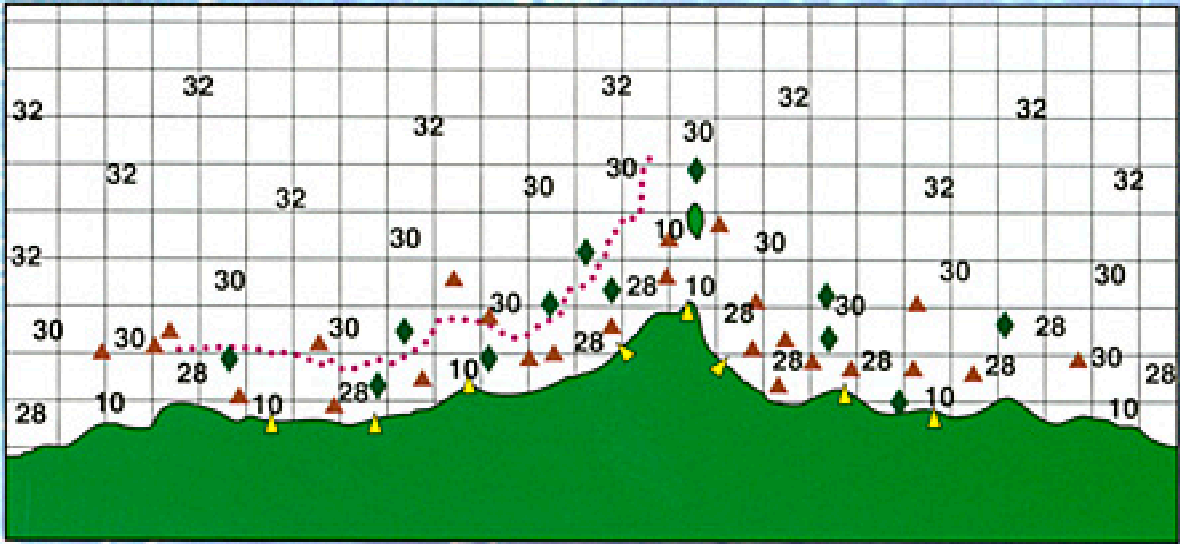
どのような場所でどんな魚が釣れたかをチェックしておくと回遊魚以外の魚の生息場所が分かってきます。

1マスは20メートル四方です。

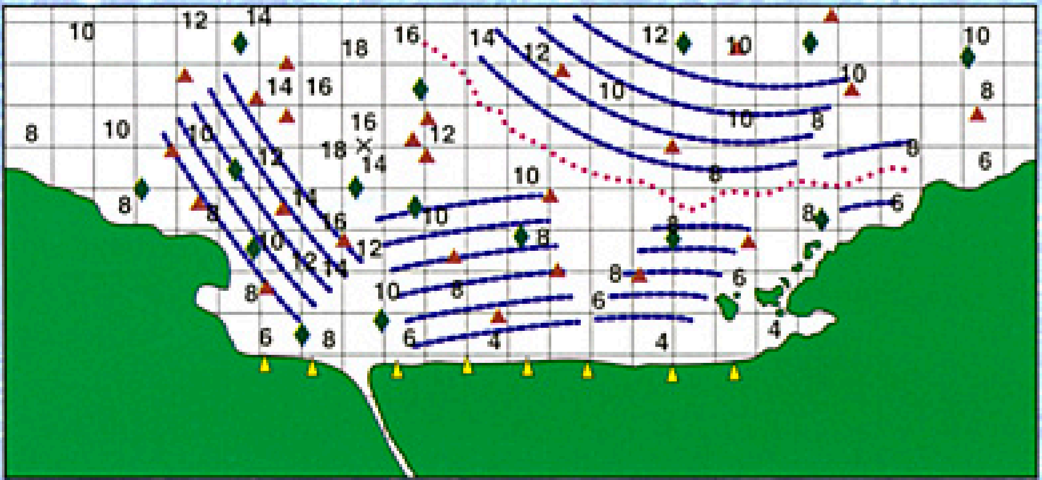
磯



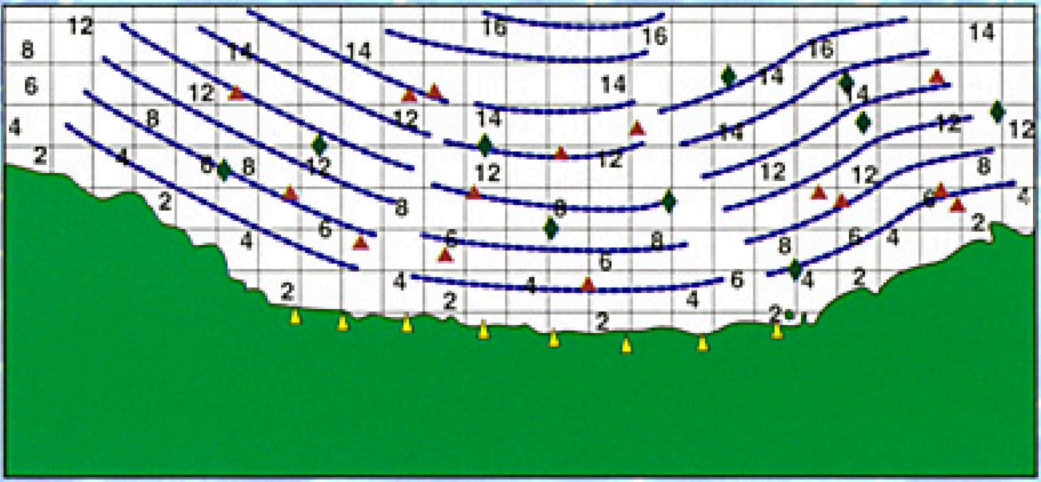
立ち神磯


32
32
32
32
32
32
30
30
32
32
30
32
32
10
30
30
32
30
30
30
28
10
30
30
28
30
30
28
30
28
28
28
30
28
28
28
10
28
10
10
10
10
28

人魚ヶ淵

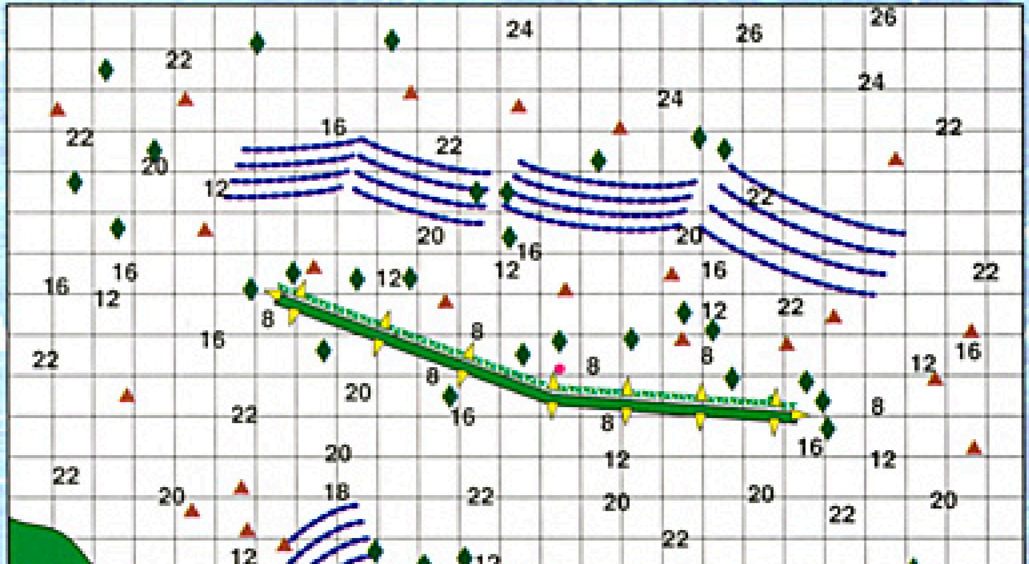


琴引浜



舞浜

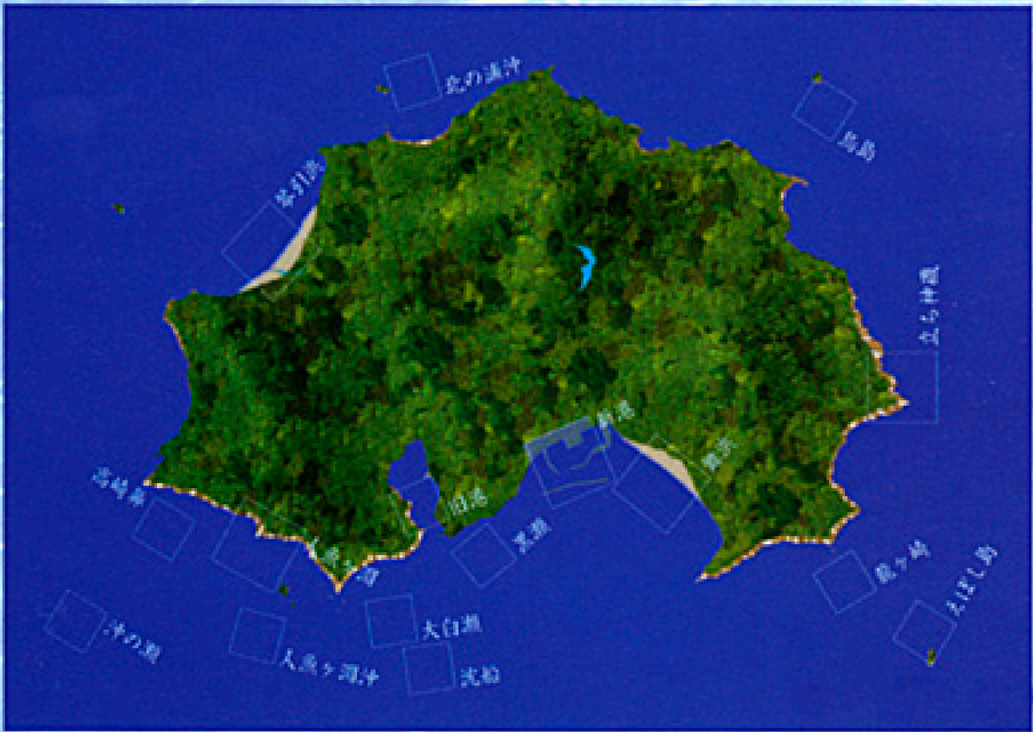
沈み根　貝殻　ヨブ　海溝
藻場　捨て石　かけあがり　数字：水深



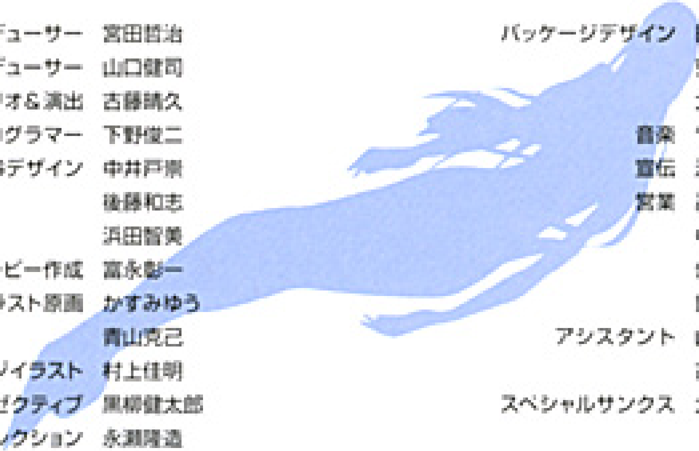
新港

その他

・晴れ、曇り、雨の3種類の天気があります。魚種によっては天候によってタナが変化したり、釣り易さが変わります。
・生きた魚をエサにした時は単なるエサと見なしていますので、テンションメーターの振れには表れません。
・えだすの数だけ魚が釣れますので得点を稼ぐために2匹以上一度に釣り上げるのも良い方法です。
・シャクリの上下に応じてテンションメーターが振れます。竿が立っている方がテンションが少なく、倒れている方がテンションが多くなります。
ただし、仕掛けが底に着くと竿が倒れていてもテンションが少なくなります。



メインスタッフ



エグゼクティブプロデューサー	宮田哲治
プロデューサー	山口健司
シナリオ＆演出	古藤晴久
プログラマー	下野俊二
CGデザイン	中井戸崇
	後藤和志
	浜田智美
ムービー作成	冨永彰一
イラスト原画	かすみゆう
	青山亮己
イメージイラスト	村上佳明
アカウントエグゼクティブ	黒柳健太郎
アートディレクション	永瀬隆造
パッケージデザイン	田中明子
	東白英
	太田剛史
音楽	竹内 一仁
宣伝	池田豊隆
営業	高野泰博
	中谷勇
	畑野和美
	鈴木理恵
アシスタント	山谷幸裕
	吉田亮
スペシャルサンクス	大瑟俊雄



おことわり

　商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社までご一報ください。なお、ゲームの内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。



テイチク株式会社　マルチメディア部
〒541-0052大阪市中央区安土町3-2-14 本町河野ビル
TEL.06-271-3688



SLPS 01571